



## KIA (KITÁBAH ITU ASYIK): PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 PADA KETERAMPILAN MENULIS UNTUK SISWA KELAS X MA

Vivi Maimunah<sup>✉</sup>, Zaim El Mubarak<sup>✉</sup>, Ahmad Miftahuddin<sup>✉</sup>

*Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Universitas Negeri Semarang*

### Info Artikel

#### *Sejarah Artikel:*

Diterima Januari 2018

Disetujui Februari 2018

Dipublikasikan Juni 2018

#### *Keywords:*

*Keterampilan Menulis,  
Pengembangan Multimedia,  
dan Adobe Flash  
Professional CS6*

### Abstrak

Permasalahan pada pembelajaran keterampilan menulis Bahasa Arab yaitu pembelajaran yang sulit dan membosankan karena tidak adanya media pembelajaran. Untuk itu perlu dikembangkan media pembelajaran berupa multimedia. Selanjutnya multimedia tersebut dinamakan KIA (Kitābah Itu Asyik). Multimedia ini dibuat dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 yang merupakan produk unggulan Adobe Systems. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan analisis kebutuhan guru dan siswa, desain media, dan validitas ahli terhadap produk KIA (Kitābah Itu Asyik) untuk keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas X MA. Desain penelitian ini adalah research and development (R&D) dengan langkah: merumuskan potensi dan masalah, mengumpulkan informasi dan data, mendesain produk, validitas produk, dan revisi desain. Kesimpulan penelitian ini adalah hasil analisis kebutuhan menunjukkan guru dan siswa membutuhkan adanya media KIA. Media KIA tersebut dibuat sesuai dengan Kurikulum 2013 Bahasa Arab pada kelas X selama satu tahun. Setiap tema terdiri dari tampilan awal, judul, aperepsi, KI/KD, materi, evaluasi, profil, petunjuk, dan keluar. Hasil validitas produk menyatakan bahwa media KIA "layak" digunakan.

### Abstract

*The problems on Arabic learning writing skills are difficult and tedious learning because of the absence of learning media. For that, we need to develop a learning media that can improve motivation of students. The form of learning media is a multimedia. Furthermore, that multimedia is called KIA (Kitābah Itu Asyik or writing is fun). This multimedia is created by Adobe Flash Professional CS6 that is Adobe Systems' flagship product. That purposes are: describe the requirements of teachers and students, KIA's media design, and experts validity of KIA's products for Arabic writing skills for students of class X senior high school. The design is research and development (R&D) with steps: formulate the potential and problem, collect the information and data, product design, product validity, and improve the product design. The conclusion of this study is teachers and students requires KIA's media based on their requirements analysis. KIA's media is made with adapted to the Arabic Curriculum on 2013 in the class X a year. The theme is consists of the initial appearance of KIA's media, title, apperception, KI/KD, material, evaluation, profile, direction, and exit. The results of product validity is stated that "reasonable" to be used.*

© 2018 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 1 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: [vivimaimunah.aries@gmail.com](mailto:vivimaimunah.aries@gmail.com), [zaimelmubarak@gmail.com](mailto:zaimelmubarak@gmail.com),

[ahmadmiftahuddin\\_82@yahoo.com](mailto:ahmadmiftahuddin_82@yahoo.com)

ISSN 2252-6269

## PENDAHULUAN

Berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor: 2676 Tahun 2013 Tentang Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah. Pada bab 1 dijelaskan bahwa Pendidikan Agama Islam sangat dibutuhkan bagi umat Islam, agar dapat memahami secara benar ajaran Islam sebagai agama yang sempurna (*kâmil*), kesempurnaan ajaran Islam yang dipelajari secara integral (*kâffah*) diharapkan dapat meningkatkan kualitas umat Islam dalam keseluruhan aspek kehidupannya. Agar ajaran Islam dapat dipelajari secara efektif dan efisien, maka perlu dikembangkan kurikulum pendidikan agama Islam sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Demikian pula dengan mata pelajaran Bahasa Arab yang sangat diperlukan sebagai alat untuk mempelajari dan mendalami sumber-sumber primer dari Pendidikan Agama Islam yang menggunakan Bahasa Arab terutama Mata Pelajaran Al-Qur'an dan Hadis (Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Tahun 2013).

Jadi, berdasarkan data tersebut maka mata pelajaran Bahasa Arab sangat diperlukan sebagai alat untuk mempelajari dan mendalami sumber-sumber primer Agama Islam yaitu Al-Qur'an dan Hadis.

Pada mata pelajaran Bahasa Arab, menulis merupakan salah satu keterampilan bahasa yang memiliki tingkat kesulitan yang paling tinggi. Siswa harus sudah menguasai kosakata, cara penulisan, dan tata bahasa yang akan digunakan dalam merangkai kata-kata menjadi kalimat tertulis. Hal tersebut juga sesuai dengan pernyataan Novriansyah dalam artikelnya yang berjudul Kompetensi Menulis Bahasa Arab, Masalah Besar Bagi Siswa. Novriansyah menyatakan bahwa pada aspek mendengarkan 96% siswa MAN Model Bengkulu menyatakan susah, pada aspek membaca 88% siswa menyatakan susah, dan pada kompetensi berbicara terdapat 92% siswa menyatakan susah, sedangkan pada

kompetensi menulis 100% siswa menyatakan susah (Novriansyah 2013:1).

Hal senada diungkapkan oleh Dewi Fitriyani. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh Dewi Fitriyani pada tahun 2013 di SMA Islam Sudirman Ambarawa, Semarang, menyatakan bahwa hasil pembelajaran menulis Bahasa Arab terbilang masih rendah. Kemampuan menulis siswa hanya mendapat nilai 65 sedangkan KKM yang berlaku adalah 70. Sebagian besar siswa belum mampu mengungkapkan gagasan dan pikirannya secara tulis dengan baik dan benar.

Kendala lain yang terdapat dalam pelajaran Bahasa Arab pada keterampilan menulis adalah kegiatan belajar mengajar yang membosankan. Sesuai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti di MAN 1 Semarang, guru biasanya hanya menyampaikan teks bacaan dengan cara terjemah. Setelah itu guru menjelaskan tentang *qowâ'id* yang dipelajari dari buku atau menuliskannya di papan tulis. Kemudian menyuruh siswa untuk mengerjakan tugas yang ada dalam buku pelajaran.

Hal yang dilakukan untuk menangani permasalahan tersebut adalah membuat media pembelajaran yang sesuai dan menarik. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu siswa melakukan perbuatan belajar, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efisien dan efektif. Dengan bantuan berbagai media, maka pembelajaran akan lebih menarik, kongkrit, mudah dipahami, hemat waktu dan tenaga, dan hasil belajar lebih bermakna (Hamalik 2007:51).

Adapun salah satu media pembelajaran yang kini tengah marak dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis komputer. Berdasarkan wawancara peneliti dengan seorang guru di SMK Negeri 1 Binangun di Cilacap tahun 2016, beliau mengatakan bahwa "komputer pada zaman sekarang merupakan salah satu hal wajib yang harus dikuasai oleh seorang guru. Hampir semua administrasi baik internal maupun eksternal dalam sekolah menggunakan komputer sebagai medianya".

Salah satu keunggulan media berbasis komputer adalah multimedia dalam komputer

berusaha secermat mungkin dan senyata mungkin melukiskan konsep/prinsip dalam suatu pembelajaran yang bersifat abstrak dan kompleks menjadi sesuatu yang nyata, sederhana, sistematis, dan sejelas mungkin. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran melalui komputer dalam pembelajaran akan membuat kegiatan pembelajaran berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan (Wena 2009:204).

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang terjadi, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan nama KIA (*Kitâbah Itu Asyik*). KIA merupakan salah satu multimedia Bahasa Arab pada keterampilan menulis yang menyatukan berbagai macam media (gambar, suara, animasi, dan video/film) dengan berbagai format (\*jpg, \*swf, \*mp3, \*mpg) dalam satu kesatuan.

KIA menggunakan aplikasi komputer berbasis *Adobe Flash Professional CS6*. *Adobe Flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* sebelumnya bernama *Macromedia Flash*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension .swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang *Adobe Flash Player*. *Flash* berbasis bahasa pemrograman bernama *Action Script* yang muncul pertama kalinya pada *Flash, Adobe Flash Professional CS6*.

Peneliti akan mengembangkan KIA pada kelas X Madrasah Aliyah. Hal tersebut karena siswa kelas X merupakan siswa-siswa yang hampir secara keseluruhan baru lulus dari jenjang SMP (Sekolah Menengah Pertama) atau MTs (*Madrasah Tsanawiyah*) dan baru masuk ke MA (*Madrasah Aliyah*). Pada saat-saat tersebut, mereka sedang membentuk persepsi awal bagaimana keadaan suatu hal yang ada dalam dunia barunya, baik lingkungan sekolah, guru, teman maupun mata pelajaran yang mereka pelajari. Mereka akan membuat persepsi awal apakah hal tersebut menarik atau tidak,

menyenangkan atau membosankan, dan sebagainya. Jika pada saat-saat tersebut mereka disuguhi dengan pembelajaran Bahasa Arab menggunakan multimedia yang menarik dan menyenangkan, mereka akan mempunyai persepsi bahwa mata pelajaran Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang menarik. Diharapkan pula dengan persepsi awal tersebut, mereka akan termotivasi untuk belajar Bahasa Arab pada waktu-waktu berikutnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dibatasi pada “KIA (*Kitâbah Itu Asyik*): Pengembangan Multimedia Berbasis *Adobe Flash Professional CS6* Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Siswa Kelas X MA.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) kebutuhan guru dan siswa terhadap multimedia berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas X MA, (2) desain media KIA (*Kitâbah Itu Asyik*) sebagai multimedia berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas X MA, (3) validitas ahli terhadap produk KIA (*Kitâbah Itu Asyik*) untuk keterampilan menulis Bahasa Arab siswa kelas X MA.

## LANDASAN TEORETIS

### Multimedia

Pada awal 1990, multimedia diartikan sebagai kombinasi dari teks dengan dokumen image. Hoftseter (dalam Suyanto 2013:21) menyimpulkan pengertian multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dan animasi yang menggabungkan link dan tool untuk memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Sebagaimana media pendidikan lainnya, menurut Lgnazio (dalam Bairley 1996) multimedia tetap berfungsi sebagai alat, metode dan pendekatan yang digunakan untuk menjalin komunikasi antara guru dengan pelajar selama proses belajar mengajar. Peserta didik dapat mempelajari ilmu yang dikemas di dalam suatu program

multimedia sesuai dengan minat, kesukaan, bakat, keperluan, pengetahuan dan emosinya (Munir 2009:189).

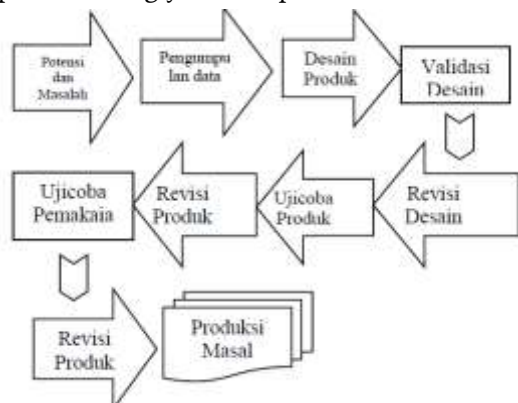
### Menulis

Menurut Tarigan (2008:3) menulis (*kitābah*) merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini, penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosakata.

Menurut Iskandarwasid (2011:248) keterampilan menulis (*writing skill*) itu sendiri adalah kemampuan dalam mendeskripsikan atau mengungkapkan isi pikiran, mulai dari aspek yang sederhana seperti menulis kata-kata sampai kepada aspek yang kompleks yaitu mengarang (Hermawan 2011:151).

### METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2015:407). Langkah-langkah penelitian Sugiyono meliputi:



**Gambar. 1 Desain Penelitian dan Pengembangan Modifikasi (Sugiyono 2015:407)**

Pada gambar 1. Terdapat 10 langkah pengembangan. Namun, langkah-langkah penelitian yang peneliti lakukan meliputi 5 langkah: 1) merumuskan potensi dan masalah,

2) mengumpulkan informasi dan data, 3) mendesain produk, 4) validitas produk, dan 5) revisi desain.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dipaparkan meliputi 3 hal, yaitu (1) hasil analisis kebutuhan guru dan siswa terhadap pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* untuk keterampilan menulis Bahasa Arab, (2) desain media KIA (*Kitābah Itu Asyik*) multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6* yang sesuai dengan guru, siswa dan kurikulum, (3) hasil analisis validitas ahli terhadap multimedia pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CS6*.

Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media tersebut. Analisis kebutuhan ini dilakukan melalui tiga cara, yaitu dengan pengamatan, wawancara, dan membagikan angket.

Peneliti melaksanakan pengamatan pada saat kegiatan PPL (Pengalaman Praktik Lapangan) Universitas Negeri Semarang pada bulan Agustus sampai Oktober 2016 di MAN 1 Semarang. Pada kegiatan tersebut, peneliti berperanserta sebagai siswa dan guru yang mengamati. Ketika peneliti menjadi siswa, peneliti menemukan data bahwa guru di kelas tersebut mengajar Bahasa Arab dengan sangat disiplin. Jadi, dengan keadaan tersebut siswa menjadi tegang dan takut sehingga menyebabkan pembelajaran Bahasa Arab menjadi kurang mengena.

Adapun ketika menjadi guru, peneliti mencoba mengajar Bahasa Arab kepada siswa dengan cara yang menyenangkan dan menggunakan berbagai media yang membuat siswa senang. Hal tersebut terbukti dari pernyataan para siswa yang menyatakan pembelajaran yang menyenangkan dan penggunaan media membuat pembelajaran Bahasa Arab menjadi lebih mudah dimengerti.

Selain pengamatan, peneliti juga melaksanakan wawancara. Wawancara dilakukan peneliti kepada guru mata pelajaran Bahasa Arab kelas X di MAN 1 Semarang dan

MA Al Asror, Semarang, dan SMA At Thohiriyah, Semarang. Ketiga narasumber tersebut menyatakan yang sama bahwa 1) Bahasa Arab merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri, 2) keterampilan yang paling sulit dibandingkan keterampilan lainnya yaitu keterampilan menulis (*kitâbah*), 3) mata pelajaran Bahasa Arab tersebut menggunakan Kurikulum 2013, 4) buku utama yang digunakan berjudul “Buku Siswa Bahasa Arab Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 *Madrasah Aliyah X*”, dan buku guru berjudul “Buku Guru Bahasa Arab Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 *Madrasah Aliyah X*” yang di terbitkan oleh Kementrian Agama Republik Indonesia pada tahun 2014.

Analisis kebutuhan juga dilakukan dengan menyebar angket kepada guru dan siswa di 3 sekolah, yaitu MAN 1 Semarang, MA Al Asror Semarang, dan SMA At Thohiriyah Semarang. Jumlah dari semua responden yaitu 4 Guru dan 189 siswa. Jumlah guru tersebut terdiri dari 2 guru MAN 1 Semarang, 1 guru MA Al Asror Semarang, dan 1 Guru SMA At Thohiriyah Semarang. Sedangkan jumlah siswa tersebut terdiri dari 141 siswa MAN 1 Semarang dengan rincian 36 siswa kelas X IPA 3, 34 siswa kelas X IPS 3, 37 siswa kelas X agama 1, dan 34 siswa kelas IPA 2 (jumlah seluruh siswa kelas X MAN 1 Semarang yaitu 520), 29 siswa MA Al Asror Semarang dengan rincian 12 siswa kelas X B dan 17 siswa kelas X C (jumlah seluruh siswa kelas X MA Al Asror Semarang yaitu 86), dan 19 siswa SMA At Thohiriyah kelas X A (jumlah seluruh siswa kelas X SMA At Thohiriyah Semarang yaitu 38).

Angket analisis kebutuhan guru dan siswa tersebut terdiri 2 aspek, yaitu (a) kebutuhan multimedia KIA untuk pembelajaran keterampilan menulis, (b) konten atau isi multimedia KIA.

Data analisis kebutuhan multimedia terdiri dari 5 pembahasan, yaitu 1) materi menulis Bahasa Arab merupakan materi yang sulit untuk diajarkan oleh guru dan juga dianggap sulit oleh siswa, 2) menurut guru, 50% guru menyatakan sulit dan 50% lagi menyatakan

biasa saja. Namun, menurut sebagian besar siswa tingkat penjelasan guru bagi siswa untuk memahami materi menulis Bahasa Arab pada materi menulis Bahasa Arab sudah jelas, 3) guru hanya kadang-kadang menggunakan media dalam pembelajaran menulis Bahasa Arab, 4) guru dan siswa perlu menggunakan media dalam pembelajaran menulis Bahasa Arab, 5) guru dan siswa setuju jika dalam pembelajaran materi menulis Bahasa Arab menggunakan media dalam bentuk multimedia komputer.

Adapun angket konten atau isi multimedia KIA berisi kebutuhan konten dan isi multimedia yang akan dikembangkan oleh peneliti. Jumlah responden pada angket ini adalah 3 orang guru dan 189 siswa. Jumlah responden guru pada angket ini lebih sedikit dari angket sebelumnya karena salah satu guru Bahasa Arab di MAN 1 Semarang beranggapan bahwa peneliti sendiri yang lebih tahu kebutuhan dari multimedia yang akan dikembangkan, jadi guru tersebut menyerahkan semua kebutuhan media kepada peneliti.

Hasil analisis angket tersebut meliputi 1) responden menyatakan perlu adanya pengembangan media pembelajaran pada materi menulis Bahasa Arab kelas X MA (*Madrasah Aliyah*), 2) konten menu pada media KIA terdiri dari menu KI dan KD dan kosakata, 3) resolusi tampilan media KIA yaitu resolusi yang sedang, 4) isi atau tampilan dari media KIA berwarna sesuai kebutuhan dengan warna tersier, 5) perlu ditambahkan logo Unnes di dalam media KIA, 6) perlu ditambahkan ilustrasi musik pada bagian menu kosakata, bahan bacaan, dan tata bahasa, 7) bahasa yang digunakan adalah Bahasa Arab-Indonesia 8) jenis *font Times New Roman* ukuran 12 untuk Bahasa Indonesia, 9) jenis *font Traditional Arabic* dan *Times New Roman* dengan ukuran *font* 16 sampai 18 serta diberi harokat pada Bahasa Arab yang ada dalam media KIA.

Setelah analisis kebutuhan, langkah selanjutnya yaitu membuat desain KIA (*Kitâbah Itu Asyik*) dengan acuan dan pertimbangan hasil analisis kebutuhan siswa dan guru. Meskipun dalam pembuatan KIA terdapat beberapa penyesuaian.

Media KIA dibuat menjadi 3 desain yang meliputi 6 tema sesuai dengan buku Bahasa Arab kelas X Kurikulum 2013 yang diterbitkan oleh Kementerian Agama. Semester 1 terdapat 3 tema yaitu bab 1

(المرافق العامة في المدرسة), bab 2 (البيئات الشخصية), dan bab 3 (الحياة في الأسرة وفي سكن الطلاب). Sedangkan pada semester 2 terdapat 3 tema pula yaitu bab 4 (الطلاب والمعرض هويات), bab 5 (المهنة الحياتية), dan bab 6 (المهنة والنظام). Berikut ini gambar tampilan media KIA.



Gambar 2. Tampilan Media KIA

Proses perancangan dalam pengembangan media KIA dilakukan sesuai dengan perancangan dalam pengembangan media menurut Devy (2014:21), yaitu 1) *concept*, 2) *design*, desain media KIA meliputi tampilan: (a) menu KI/KD, pada menu KI/KD terdapat submenu KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), indikator dan tujuan, (b) menu materi, pada menu materi terdapat submenu kosakata, tata bahasa, dan bacaan, (c) menu evaluasi, pada menu evaluasi terdapat submenu soal dan jawaban, (d) menu profil, pada menu profil terdapat submenu data diri

dan pustaka, (e) menu petunjuk, (f) menu keluar. Berikut ini salah satu contoh submenu tampilan KIA.



Gambar 3. Submenu Media KIA

3) *assembly*, Dalam tahap ini peneliti mengedit materi, gambar, audio, dan video. 4) *testing* (pengujian aplikasi), dan 5) *distribution*. Aplikasi ini didistribusikan dalam bentuk CD/DVD maupun *flashdisk*.

Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi terhadap media tersebut. Validasi tersebut dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi Mahasa Arab yang bernama Ahmad Miftahuddin, M.A, seorang dosen Bahasa Arab Universitas Negeri Semarang, ahli multimedia yang bernama Surya Alfata, S.Ds, seorang lulusan Prodi Desain Komunikasi Visual dari Universitas Negeri Semarang dan guru di SMK NU Ungaran, Semarang dan ahli pembelajaran yang bernama Fathur Rohman, S.Pd., seorang guru Bahasa Arab di MA Al Asror.

Uji validitas media yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan media KIA yaitu dengan menyebar angket. Angket tersebut sesuai dengan Acuan Lomba Pembuatan Multimedia pembelajaran SMA 2006, yaitu terdiri dari lima aspek yaitu: aspek umum, aspek materi, aspek desain pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual (<http://tpundiksha.files.wordpress.com>).

Aspek umum pada penilaian media KIA terdiri dari 3 kriteria, yaitu (a) Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, dan tidak asal beda); (b) Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar dan efektif); dan (c) Unggul (memiliki kelebihan dibanding multimedia pembelajaran lain ataupun cara konvensional).

Aspek materi pada angket penilaian media terdiri dari 4 kriteria, yaitu: (a) kesesuaian

topik/pokok bahasan dengan isi materi, (b) kebenaran teori dan konsep materi, (c) kedalaman materi, (d) dan aktualitas.

Aspek desain pembelajaran meliputi 10 kriteria, yaitu: (a) kejelasan tujuan pembelajaran (realitas dan terukur), (b) relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum, (c) kesesuaian materi, (d) pemilihan media dan evaluasi (latihan, tes, kunci jawaban), (e) ketetapan penggunaan media yang sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran, (f) sistematika yang runtut, (g) logis dan jelas, interaktivitas, (h) penumbuhan motivasi belajar, (i) kontekstualitas, kelengkapan, dan kualitas bahan bantuan belajar, (j) dan kejelasan uraian materi, pembahasan contoh, simulasi, latihan.

Pada aspek rekayasa perangkat lunak terdapat tiga kriteria, meliputi: (a) efektivitas dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan, (b) usability (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian, dan (c) ketepatan pemilihan jenis aplikasi/multimedia/*tools* untuk pengembangan.

Penilaian pada aspek komunikasi visual meliputi 10 kriteria, yaitu: (a) komunikatif: unsur visual dan audio mendukung materi ajar agar mudah dipahami, (b) kreatif: visualisasi disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan) agar menarik perhatian, (c) sederhana: visualisasi tidak rumit sehingga tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat, (d) *unity*: menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada sehingga materi ajar dipersepsi secara utuh (*komprehensif*), (e) pemilihan warna yang sesuai agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih, (f) tipografi (*font* dan susunan huruf) untuk memvisualisasikan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, (g) tata letak (*lay out*), (h) peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik sehingga memperjelas peran dan hierarki masing-masing unsur tersebut, (i) unsur visual bergerak (*animasi/movie*) dapat digunakan untuk mensimulasikan materi ajar secara nyata, navigasi yang familiar dan konsisten sehingga efektif dalam penggunaannya, dan (j) unsur

audio sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi.

Berdasarkan hasil analisis penilaian tersebut, menurut ahli materi dan desain pembelajaran, media KIA dinyatakan “layak” untuk digunakan. Sedangkan menurut ahli multimedia, media KIA dinyatakan “layak dengan perbaikan”. Perbaikan tersebut meliputi perbaikan gambar *background* yang kurang mendukung dan penambahan tombol navigasi.

Pada perbaikan gambar *background*, semua *background* dirubah sesuai dengan masing-masing tema. Jadi, semua tampilan KIA berubah seluruhnya.

Namun, dengan memperhatikan minat dan kesukaan masing-masing pengguna yang berbeda-beda maka peneliti akan membuat 2 versi media KIA. Versi satu merupakan versi media KIA yang belum direvisi *background*-nya dan versi 2 merupakan versi media KIA yang telah direvisi *background*-nya. Berikut adalah tampilan versi kedua dari media KIA.





Gambar 4. Perbaikan *Background*

Selain itu, perbaikan lainnya yaitu penambahan tombol navigasi berupa tombol menu pada tampilan submenu pada media KIA. Berikut ini adalah contoh gambar perbaikannya.



Gambar 5. Perbaikan Tombol Navigasi

Gambar 5. Hanyalah salah satu contoh dari keseluruhan perbaikan tombol navigasi (tombol menu) pada media KIA.

#### SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut. (1) Langkah pertama yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media KIA adalah menganalisis kebutuhan guru dan siswa. Analisis kebutuhan ini dilakukan melalui tiga cara, yaitu pengamatan/observasi, wawancara, dan angket. Adapun hasil dari analisis kebutuhan tersebut didapatkan data bahwa guru dan siswa membutuhkan pengembangan multimedia berbasis *Adobe Flash Professional CS6* pada keterampilan menulis untuk siswa kelas X

MA. (2) *Prototype* (desain) media KIA dibuat menjadi 3 desain yang meliputi 6 tema. Adapun tema-tema media KIA disesuaikan dengan Kurikulum 2013 Bahasa Arab pada kelas X. Sedangkan pada setiap tema terdiri dari tampilan awal media KIA, tema/judul, apersepsi, KI/KD, materi, evaluasi, profil, petunjuk, dan keluar. (3) Uji validitas dilakukan dengan menyebar angket. Angket tersebut terdiri dari beberapa aspek. Aspek tersebut meliputi 5 aspek yaitu: aspek umum, aspek materi, aspek desain pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek komunikasi visual. Validasi tersebut dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli, serta ahli pembelajaran. Adapun hasil dari analisis angket tersebut didapatkan data bahwa ahli materi dan ahli pembelajaran menyatakan bahwa media KIA “layak” digunakan, sedangkan menurut ahli multimedia, media KIA “layak dengan perbaikan” untuk digunakan. Perbaikan tersebut meliputi perbaikan gambar *background* yang kurang mendukung dan penambahan tombol navigasi.

#### SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan dalam penelitian ini, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Adanya penelitian tindak menggunakan produk KIA sebagai bahan penelitian.
2. Adanya pengembangan media yang serupa sehingga menambah pilihan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Arab yang menyenangkan dan efektif.
3. Kepada semua pihak, baik guru dan siswa, ataupun pihak lain berkenan memanfaatkan media KIA sebagai media penunjang dan membantu proses pembelajaran Bahasa Arab baik di kelas maupun di luar kelas untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

1. **Peraturan Perundangan**  
Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Tahun 2013 Tentang Kurikulum Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab Di Madrasah.
2. **Buku**  
Devy, Ni Putu Indah Rosita. 2014. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris untuk Kelas Kelas XI*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.  
Fitriyani, Dewi. 2013. *Efektifitas Media E-Learning Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab Kelas XI Bahasa SMA Islam Sudirman Ambarawa*. Semarang: UNNES Press.



- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hermawan, Acep. 2011. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. 2009. *Kurikulum Berbasis TIK*. Jakarta: SPS Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.

### 3. Internet

- Novriansyah, Brenny. 2014. Kompetensi Menulis Bahasa Arab; Masalah Besar Bagi Siswa. <https://bengkulu.kemenag.go.id/files/bengkulu/file/file/Dokumen/ojcs1391652208.pdf>. Diunduh: 24 April 2017
- \_\_\_\_\_. 2006. <http://tpundiksha.files.wordpress.com>. (9 Juni 2016).